

## <プログラム概略>

当プログラムの原型は1年半前に Campusdeportivo 社（スペイン）で制作され、その後内容の充実と操作性の向上が計られ、現在ヨーロッパ、南米の一流クラブで使用されています。

特に当プログラムは、一軍に選手を送ることを命題としている二軍以下（特に下部組織）のチームで広範囲に使用されています。練習に関してあとから合理的判断が下せるよう、あらかじめ各練習メニュー構成要因を分類し、練習後にその構成要因ごとに集計・分析がデータとして出て来る、まさしく「インテリジェンス」と呼べるプログラムだからです。そしてその判断に基づき、今後の適時・適切な練習メニューの編成が可能です。

また、選手について話す場合に、ここで蓄積されたデータを見ながら行えばより正確にその選手を把握できます。

### ○このプログラムの優れているところ○

- 1) ヨーロッパをメインとする一流クラブの指導者が作成した練習メニューを提供します：現在300
- 2) インターネット使用なので随時新しい練習メニューが追加されます。
- 3) 条件指定で要望に合った練習メニューを検出、編集（構成）できます。
- 4) 練習メニュー実行後、今まで行った練習の集計・分析が表記されます。
- 5) 試合管理では、詳細な入力により集計されたデータを分析し、あなたのチーム力向上のために資料を提供します。
- 6) 選手の管理は、試合と練習に分けてデータ化され、選手個々のデータが詳細に出て来ます。

### おことわり

このプログラムではユーザーが入力したデータは Campusdeportivo 社のサーバーに記録、保存され、ユーザーはそのデータを自由に使用する事ができます。

ただし、一年ごとの使用許可期間が過ぎて退会される場合は、そのデータはユーザーにお渡しする事なく抹消されます。必要なデータは事前にプリントアウトしてお手元に保存して下さい。

また、新ライセンスを取得された場合、ご希望によって「登録選手」、編集した「編集メニュー」のデータは新ライセンスに移送いたします（無料）。

## < 操作説明 >

最初に Internet Explorer で [www.futbol-plus.com/](http://www.futbol-plus.com/) を入力し、「Futbol Intelligence」の HP を開いて下さい。そのままではプログラムにアクセス出来ませんので次の操作を行って下さい。まず画面上部にある Explorer のボタンで[ツール]を選び、[インターネット]→[プライバシー]と進み、プライバシーメモリーを[低]に設定して下さい。その後ユーザー名とパスワードを入力して下さい。「実行」ボタンを押すと、最初に出て来るページが<コントロールパネル>で、このプログラムのメイン画面です。

- ※ ご購入後、最初の使用時は<自チーム情報登録>のページが出て来ますので、そこでご自分のチーム名、その他を入力して下さい  
入力したデータは後で書き替えができますから、全ての項目を入力して下さい。

コントロールパネルは「トレーニング」、「チーム/リーグ」、「試合」、「プレーヤー」の4項目から構成されています。

- ※ もしコントロールパネルが文字化けしてしましたら、文字形式をエンコードで UTF-8 にセットして下さい

### ○最初に行うこと

<自チーム情報登録>で自分のチーム登録を済ませていますから、次に「プレーヤー」の<プレーヤー情報・管理>で選手に関する名前等の情報を入力して下さい。入力された順に選手名がこのページの上部に表記されて行きます。

- 重要！** 前のページに戻るときはエクスプローラーの [戻る] ボタンを使用せず、プログラム画面上部にあるボタンで操作して下さい。  
これは全操作を通じて行って下さい。そうしないと入力した大切なデータが保存されない場合があります。

## ○トレーニング

### <練習メニュー検索 / My 練習メニュー創作>

希望する項目を選択し、そこに希望内容をマウスでチェック（複数も可）し、検索ボタンで練習メニューを表記させます。ここでは「検索」、「見る」、「印刷」だけが可能です。

またこのページの上には [My 練習メニューの新作] というボタンが有りますから、このボタンを押して自分のメニューを作ることができます。その練習内容が当てはまる項目ウィンドウをチェックし、練習内容の説明を文章で書き込みます。またその練習の作図（静止画像）もできますから是非利用して下さい。作図ができないようでしたら、当社ホームページに戻り、「このプログラムを使うのは初めてですか？初めての方がここをクリック」のボタンを押し、JAVA プログラムをダウンロード入手して下さい。My 練習メニューの入力が全て終わったら一番下にある保存ボタンで保存して下さい。

### <編集済メニュー検索>

既に編集（いくつかの練習メニューを組み合わせることを編集と称します）されたメニューを表記させます。

練習メニュー通りの時間や強度で行わなかった時、または予定した練習メニューを省略した時に、後から正確な時間と強度、または練習メニュー構成の訂正入力をします。訂正は画面中央の左右にある緑の小文字をクリックして行いますが、訂正を確認したら、最後に [編集メニュー保存] ボタンで更新保存して下さい。

ここは練習の前（編集）と後（実際記録）に必ず開くページです。

### <練習メニュー編集>

ここは最初の<練習メニュー検索>と似ていますが、違う所はここでメニューを編集する、ということです。[実行] ボタンを押すと表れるページは、左側に [練習メニュー編集] ボタン、右側に [プレイヤー練習評価] ボタンがあるページです。

編集は、[練習メニュー編集] ボタンの上にある「日付の空欄」に予定の日付を入力します。

ナンバーは3桁・・・・・・・・・・・・ 例 001（半角数字）

日は曜日を選択

日付は、日→月→年の順序で各2桁・・ 例 21/07/05（半角数字）

入力後、[練習メニュー編集] ボタンを押してページを進めます。

現れたページで、上部に有る [練習メニュー検索] ボタン（青色の虫眼鏡付）を押し、

希望のメニューを見て行きます（ここは前述の＜練習メニュー検索＞の手順と同じ要領で行って下さい）。希望の練習メニューがあったら [追加] ボタンで編集メニューに取り込んで下さい。

※ この時「ページが表記されない」というページが現れる場合がありますがエラーではありません

記録されたかを確認する場合はページ上部にある [編集メニュー集計] ボタンで行います。選んだ練習メニューが表記されたことを確認後さらに追加して行く場合は、またページ上部にある [練習メニュー検索] ボタン（青色の虫眼鏡付）を押して、以前の手順をくり返して下さい。

選んだメニュー総てがページ上に表記されたことを確認し、最後に [編集メニュー保存] ボタンを押します。これで編集が終了し、保存された事になります。

[プレイヤー練習評価] ボタンは、プレイヤーの練習の出欠や、練習での評価を記録するために使用します。チームの選手を予め登録する事により、選手名は自動的にここに表記されますから、選手登録は忘れずに行ってください。

指定した日付を入力し、[プレイヤー練習評価] ボタンを押すと、その日の練習評価を入力するページが出ますので、そこに選手の評価を選択ボタンで入力して下さい。

### ＜統計＞

ここでは今まで行って来た編集メニューに基づいた練習内容を、グラフを使ってその統計・分析を出してくれます。各曜日、一ヶ月単位での練習量や週ごとの練習強度を見る事ができます。その下に表記される円グラフでは行った練習内容について、各項目（ボールテクニック、戦術練習、フィジカル練習他）ごとの割合が示されます。

翌週の練習内容を決める時、ここでのデータが大変参考になります。

## ○チーム/リーグ

### <自チーム情報登録>

最初に行う項目です。あとで変更ができますから各項目を全て入力して下さい。  
プログラムを最初に使う時、ユーザー名、パスワードを入力するとこのページが出て来ます。入力後はページ上部の [コントロールパネル] ボタンを押してコントロールパネルに戻ります

### <試合&カレンダー>

ここには大会名を登録してその試合日程を書き込むところです。ただし、ここはリーグ戦専用の試合予定とカレンダーになっていますので、トーナメントやフレンドリーマッチに使用する事はふさわしく有りません。(リーグ戦以外の試合結果入力はあるの<試合>の「試合情報の入力」を読んで下さい)

大会名を入力したら、参加チーム数を選択して [手動カレンダー] ボタンをクリックして下さい。その後参加しているチーム名を自分のチーム名から入力します。入力チーム数は最大 22 チームです

最後に「節」(第一節の場合は 1 : 半角数字) を入力し、[保存] ボタンをクリックするとその「節」の対戦カードが簡単に作れるようになっていきます。既に入力されているチーム名を選びながらリーグ戦日程のカレンダーを作ります。最後に [保存] ボタンを忘れずに押して下さい

試合結果が分かったら「節」ごとにその節の試合結果を入力して下さい。その時日付も正確に入力して下さい。同時に他の試合結果も入力する事により、各節ごとの正確な順位が表記されます。ここでも [保存] ボタンを忘れずに押して下さい

また、練習とリーグ戦での<月間目標>を立てる事ができます。特にリーグ戦での目標は<プレイヤーの情報・管理>で入力した情報を参考にして、プレイヤー(チーム)の状態を把握しながら目標値を設定して下さい。

### <順位と順位推移>

ここでは上述で入力されたリーグ戦の「節」ごとの結果をもとに、自・他チームの順位とその推移が自動的に表記されます。

## ○試合

### ＜試合情報の入力＞

前述のリーグ戦に関しては、事前に入力した試合予定日から自動的にここに大会名と試合予定日が書き込まれます。該当する試合（緑文字）をクリックして、試合結果を入力し、保存して下さい。その際ダウンロードできるスコアシートに試合記録を書き込んでおき、それをもとにここで入力すると便利です。

リーグ戦以外の試合はここで大会名（カップ戦、フレンドリーマッチ等）を選択したあと、[実行] ボタンで次ページに行き、日付欄に数字、対戦相手名、節（一回戦なら1）を入力します。その後 [保存] ボタンを押すと、今入力した項目がすぐ上に表記されます。表記された日付（緑文字）をクリックすると試合データ書き込みのページが出ますから、リーグ戦と同様にデータ入力と保存を行って下さい。

また、試合の結果だけでなく、上部に有る [プレーヤー試合記録] ボタンをクリックし、スコアシートをもとに選手の試合での採点をして下さい。ゴール、交替も忘れずに入力・保存して下さい。

※ プレーヤー試合記録の「分」、スコアシートの「分」はプレー時間の意味ですから、90分とか55分（交替の場合）と記入して下さい。

また、ここでは招集メンバーを作成することもできますので、試合前に [新招集メンバー作成] ボタンを押して作成して下さい。

※ 招集メンバーとは試合に同行したメンバーで先発、サブ、その他の選手で構成されますが、その試合の先発とサブメンバーの表記にとどめても構いません。

### ＜統 計＞

前記＜試合情報の入力＞の操作中に、上部にある [試合レコード（集計）] ボタンは一試合ごとのデータを表出させますが、ここでは各大会（複数試合）の試合データを表出させます。

今までの試合結果入力をもとに、様々な項目ごとに集計したデータを表出します。

### ＜スコアシートのダウンロード＞

入力のもととなる試合データを会場で書き込める様にした用紙です。

ダウンロードしてご使用下さい。なお、表中の「分」はプレー時間です。

## ○プレイヤー

### <プレイヤー情報・管理>

自分のチーム情報登録を行ったあと、次にここでプレイヤー登録をして下さい。

自分の PC から選手の写真も Up できます。またクーパーテストの記入欄もありますから、適時使用できます。

### <プレイヤー一覧>

同時にプレイヤー全員の採点付きパーソナルカードが出て来ます。

### <クラス>

ミーティング用記録ページです。あとから振り返ってどんなミーティングを行ったのか、また事前の準備としても使用出来ます。

## ○メールで聞く

プログラム操作方法に関してメールでのご質問を受けるため、また当社（有）Futbol-Plus からニュースやお知らせを配信するために設けたメールボックスです。

## 最後に

当プログラムを最大限有効にご活用下さるには、詳細なデータの入力が必要です。

多くのデータが入力されれば、それだけあなたのチームに貢献することと確信しています。アマチュアのチームにおかれましては、チーム全員でこのプログラムに添ったデータを取られ、入力されることをお勧めします。